

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi yang sangat pesat sekarang ini tidak hanya memberikan informasi saja, melainkan adanya pemanfaatan teknologi dan internet. Pemanfaatan seperti ini banyak digunakan di berbagai bidang. Seperti, bidang bisnis, ekonomi dan sosial. Pemanfaatan internet yang berupa pengelolaan data, pendataan dan juga penataan lokasi sangat cocok apabila diterapkan sesuai bidang yang membutuhkannya. Semua kegiatan ini memanfaatkan teknologi internet yang sudah ada. Untuk saat ini sistem pengelolaan dan penataan berbasis *Website* bagi pedagang *Car Free Day* pada Dinas Perdagangan Kabupaten Kudus sangatlah tepat.

Banyaknya pedagang yang ikut serta dalam kegiatan *Car Free Day* ini membuat Dinas Perdagangan sedikit bekerja keras untuk melakukan pengelolaan dan penataan pedagang yang baik untuk alokasi tempat berjualan. Kegiatan pengelolaan dan penataan dalam kegiatan *Car Free Day* ini dapat menimbulkan ketertiban, kerapian dan keindahan saat kegiatan berlangsung. Lokasi yang sementara ini ditetapkan oleh Pemerintah Kabupaten Kudus untuk kegiatan *Car Free Day* adalah sepanjang sisi Jalan Ahmad Yani dan Jalan Dr.Ramelan. dalam kenyataannya saat ini kegiatan *Car Free Day* di Kota Kudus masih berantakan tata letak lokasi berjualannya dan belum bias mempermudah pedagang saat melakukan pendaftaran sehingga menemukan lokasi berjualannya pun mengalami kesusahan. Konsumen yang ingin mencari produk yang ingin dibeli juga masih mengalami kesulitan , dikarenakan penataan yang masih belum teratur dan ketertiban yang belum diindahkan. Permasalahan yang dihadapi Dinas Perdagangan Kabupaten Kudus saat ini adalah saat melakukan pendaftaran dan pendataan pedagang yang akan menjadi anggota *Car Free Day* masih manual, dengan membuat form pendaftaran, kartu anggota, nomor lapak dan informasi lokasi lapak yang masih harus bertemu secara tatap muka langsung. Untuk absensi dan retribusi untuk kebersihan dan listrik juga belum terkomputerisasi, sehingga

membuat petugas mencatat diselembar kertas setiap kali melakukan kegiatan tersebut.

Dibutuhkannya sistem untuk mengelola dan mengatur penataan lokasi berjualan pedagang *Car Free Day* agar dapat mengatasi masalah tersebut, sehingga dapat membantu pengelolaan pedagang dan penataan pedagang *Car Free Day* pada Dinas Perdagangan Kabupaten Kudus. Sistem ini akan mempermudah dalam kegiatan pendaftaran pedagang, penataan alokasi berjualan pedagang dan memberikan nomor urut lapak sesuai kelompok jenis berjualan. Sehingga penataan alokasi berjualan pedagang *Car Free Day* teratur.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang tertulis diatas, maka penulis membuat judul skripsi “**Sistem Informasi Pengelolaan dan Penataan Pedagang *Car Free day* Pada Dinas Perdagangan Kabupaten Kudus**”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas yang diuraikan oleh penulis, maka ditemukan perumusan masalah yang dihadapi yaitu bagaimana dapat mengelola pendaftaran pedagang dan melakukan penataan lokasi pedagang *Car Free day* yang baik berdasarkan pengelompokkan jenis berjualan pedagang.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, penulis menentukan batasan masalah yang akan dibahas dalam penyusunan proyek akhir ini, yaitu :

1. Sistem digunakan untuk mengelola dan melakukan penataan lokasi bagi pedagang secara *online* melalui *website responsive* dan memberikan notifikasi verifikasi pendaftaran *Online* melalui Telegram dengan menggunakan aplikasi program *Note++*, *Gammu (FatherBot)*, bahasa pemrograman PHP serta database MySQL.
2. Penataan lokasi wilayah area yang akan dijadikan sebagai tempat berjualan pada *Car Free Day* adalah sepanjang sisi Jalan Ahmad Yani dan Dr.Ramelan Kudus.

3. Menghasilkan laporan anggota pedagang *Car Free Day* , laporan retribusi pedagang per bulan, laporan absensi pedagang terdaftar dan laporan jadwal Petugas Dinas sebagai pengawas lapangan.

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan Proyek Akhir ini adalah :

1. Menghasilkan *website* untuk pengelolaan dan penataan lokasi pedagang *Car Free Day*.
2. Mempermudah pedagang yang akan mendaftar sebagai anggota pedagang *Car Free Day* di Dinas Perdagangan Kabupaten Kudus melalui *website*.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari aplikasi yang dibuat bagi Dinas Perdagangan Kabupaten Kudus dapat dengan mudah melakukan pengelolaan pedagang *Car Free Day* dan melakukan penataan lokasi berjualan pedagang sesuai dengan jenis kelompok berjualan serta sebagai pedagang yang ingin mendaftar sebagai anggota pedagang *Car Free Day* dapat melakukan pendaftaran *online*.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu langkah dan prosedur yang dilakukan dalam pengumpulan data atau informasi guna untuk memecahkan permasalahan yang ada dan menguji hipotesis penelitian. Untuk memperoleh data yang tepat dan *akurat* guna kesempurnaan sistem yang akan dibuat, maka digunakan beberapa metode pengumpulan data, metode pengembangan sistem dengan *waterfall* dan metode perancangan sistem dengan UML dengan objek penelitian Dinas Perdagangan Kabupaten Kudus.

1.7 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang benar-benar *akurat*, *valid*, *relevan* dan *reliable* maka penulis mengumpulkan sumber data dengan cara :

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari Instansi baik dari pengamatan atau pencatatan terhadap objek yang dijadikan sebagai penelitian. Meliputi :

a. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap suatu objek. Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi yang terjadi dilapangan dan merupakan cara untuk mengetahui tentang kegiatan yang berlangsung pada Dinas Perdagangan Kabupaten Kudus seperti pendaftaran pedagang *Car Free Day*, pemberian nomor lapak pedagang, dan penataan lokasi bergadang.

b. Wawancara

Metode wawancara ini merupakan pengumpulan data melalui tatap muka dan tanya jawab langsung dengan sumber data, yaitu petugas Dinas Perdagangan Kabupaten Kudus bagian yang mengurus PKL dalam kegiatan *Car Free Day* dan beberapa pedagang yang menjadi anggota pedagang *Car Free Day*.

2. Sumber Data Sekunder

Data yang diambil dari buku-buku, dokumentasi dan *literature-literature*. Meliputi :

a. Studi Kepustakaan

Pengumpulan data dari buku-buku yang sesuai dengan tema permasalahan. Misalnya pengumpulan teori-teori mengenai analisa dan desain untuk penyusunan skripsi.

b. Studi Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pengumpulan data dari *literature-literature* dan dokumentasi dari internet, diklat atau sumber informasi lain.

1.8 Metode Pengembangan Sistem

Tahapan penelitian ini menggunakan metode *waterfall*. Menurut Sukanto dan Salahuddin (2014) model air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linier*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). model air terjun menyediakan perangkat alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut.

Langkah-langkah penting dalam model ini adalah :

1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk memspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk di dokumentasikan.

2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka dan prosedur pengkodean.

3. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan kedalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

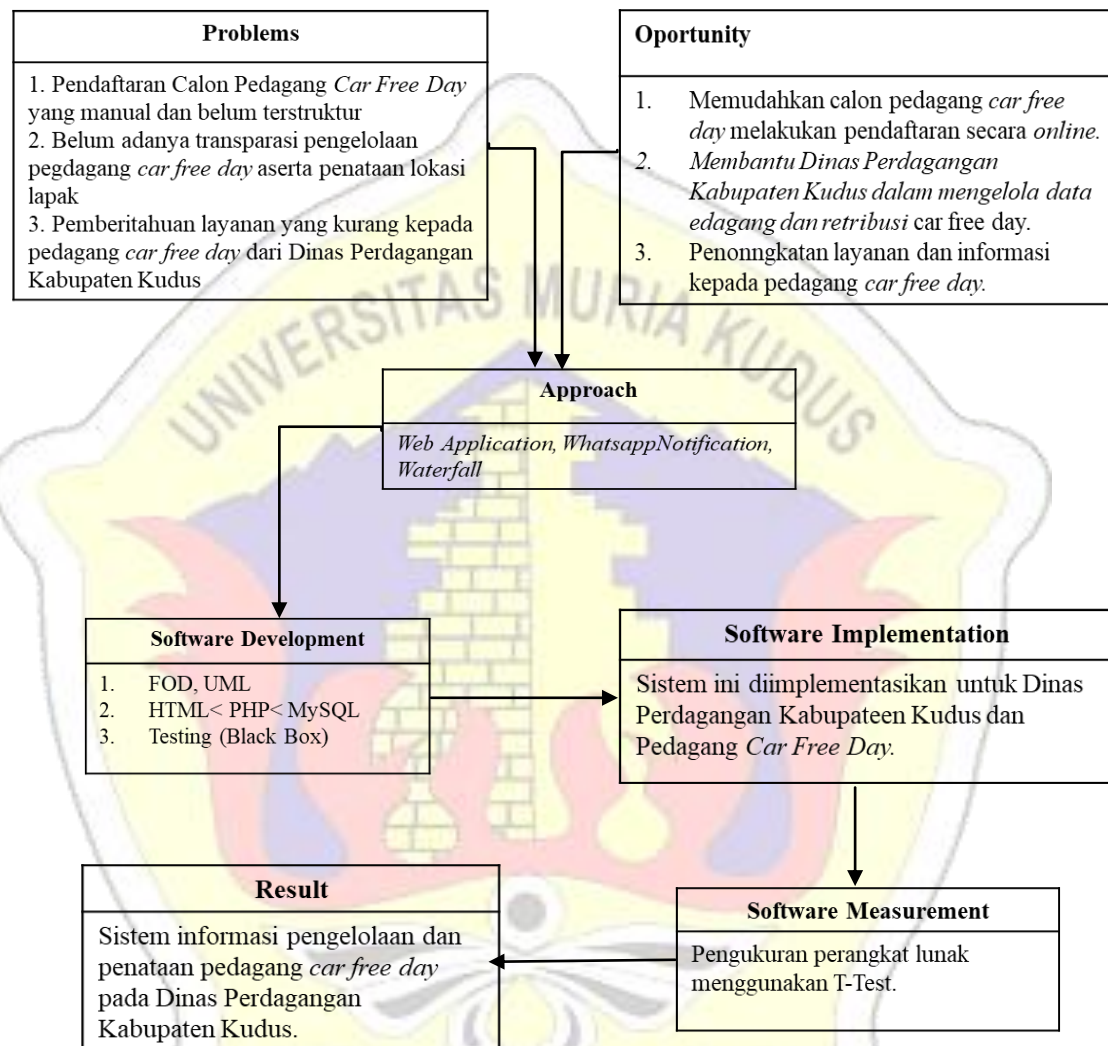
Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran sesuai dengan yang diinginkan.

5. Pendukung (*support*) dan pemeliharaan (*maintanance*).

Tidak menutup kemungkinan perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah diberikan kepada *user*. Perubahan ini dapat terjadi karena adanya kesalahan muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan baru. Tahap pendukung dan pemeliharaan dapat

mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk mendapatkan perangkat lunak yang baru.

1.9 Kerangka Pemikiran



Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran

